



**MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK
MELALUI PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA
BENANG PADA ANAK KELOMPOK B
PAUD NURUL AMAL DESA BETUNGAN
KECAMATAN KEDURANG ILIR
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**ECA TRISNAHAYU
NPM A11111007**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PAUD
FKIP Universitas Bengkulu**

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**



**MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK
MELALUI PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA
BENANG PADA ANAK KELOMPOK B
PAUD NURUL AMAL DESA BETUNGAN
KECAMATAN KEDURANG ILIR
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**ECA TRISNAHAYU
NPM A11111007**

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK
MELALUI PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA
BENANG PADA ANAK KELOMPOK B
PAUD NURUL AMAL DESA BETUNGAN
KECAMATAN KEDURANG ILIR
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**ECA TRISNAHAYU
NPM A11111007**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Pembimbing I



**Drs. Asep Suratman. M.Pd
NIP 195210151986031001**

Pembimbing II



**Dra. Yulidesni. M.Ag
NIP 195707251985032001**

Dekan FKIP UNIB



**Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd
NIP 196112071986011001**

**Ketua Program SKGJ
FKIP UNIB**



**Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi
NIP 196101231985031002**

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK
MELALUI PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA BENANG PADA ANAK
KELOMPOK B PAUD NURUL AMAL DESA BETUNGAN
KECAMATAN KEDURANG ILIR
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI


**NAMA : ECA TRISNAHAYU
NPM : A11111007**

Telah diberitahukan di Depan Tim Penguji Program Sarjana (S1)
Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu

Ujian diLaksanakan pada

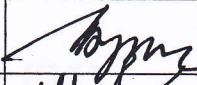
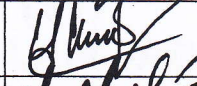
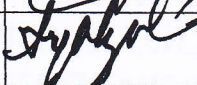
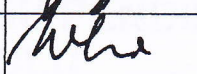
**Hari : Rabu
Tanggal : 22 Januari 2014
Pukul : 08.00 s/d Selesai
Tempat : SMA N 1 Bengkulu Selatan**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing
Pembimbing I Pembimbing II


**Drs. Asep Suratman. M.Pd
NIP 195210151986031001**


**Dra. Yulidesni. M.Ag
NIP 195707251985032001**

Skripsi Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui Oleh Tim Penguji

Penguji	Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji I	Drs. Asep Suratman, M.Pd		10/2 2014
Penguji II	Dra. Yulidesni, M.Ag		10/2 2014
Penguji II	Drs. Syafrizal, MA		9/2 14
Penguji IV	Drs. Wahiruddin Wadin, M.Pd		9/2 2014

ABSTRAK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK
MELALUI PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA BENANG
PADA ANAK KELOMPOK B PAUD NURUL AMAL
DESA BETUNGAN KECAMATAN KEDURANG ILIR
KABUPATEN BENGKULU SELATAN

NAMA : ECA TRISNAHAYU
NPM : A1I111007

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya kreativitas seni anak dalam kegiatan belajar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui permainan warna media benang dapat meningkatkan kreativitas seni pada anak. Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu: untuk mengetahui melalui permainan warna media benang dapat meningkatkan kreativitas seni anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, refleksi. Alat pengumpulan data dengan teknik observasi, dokumentasi dan portopolio, analisis data yang digunakan teknik persentase. Subjek penelitian adalah anak PAUD Nurul Amal berjumlah 13 orang. Pada siklus 1 keberhasilannya menunjukkan aspek kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna mendapat kriteria baik 7 orang anak (53%), kriteria sedang 4 orang anak (30%) dan kriteria kurang 2 orang anak (15%). Aspek kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media benang mendapat kriteria baik 3 orang anak (23%), kriteria sedang 4 orang anak (30%) dan kriteria kurang 6 orang anak (46%). Aspek kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media benang mendapat kriteria baik 7 orang anak (53%), kriteria sedang 4 orang anak (30%) dan kriteria kurang 2 orang anak (15%). Pada siklus 2 keberhasilannya menunjukkan aspek kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna mendapat kriteria baik 12 orang anak (92%), kriteria sedang 1 orang anak (7%). Aspek kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media benang mendapat kriteria baik 11 orang anak (84%), kriteria sedang 2 orang anak (15%). Aspek kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media benang mendapat kriteria baik 13 orang anak (100%). Sehingga dapat disimpulkan melalui permainan warna media benang dapat meningkatkan kreativitas seni anak. Saran kepada guru bahwa melalui permainan warna dengan media benang dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kreativitas seni anak.

Kata Kunci: Kreativitas seni, permainan warna, media benang.

ABSTRACT
IMPROVING ARTISTIC CREATIVITY OF CHILD
THROUGH IRIDESCENCE WITH MEDIA YARN AT CHILD GROUP
B PAUD NURUL AMAL DESA BETUNGAN
KECAMATAN KEDURANG ILIR
KABUPATEN BENGKULU SELATAN
BY
NAME : ECA TRISNAHAYU
NPM : A11111007

This research motivated by still less of artistic creativity of child in activity learns. Formula this research internal issue were: what did through iridescence of yarn media can improve artistic creativity at child. The purpose of research this class action that was: to know did through iridescence of yarn media can improve artistic creativity at child. Research method which was used in this research was research of class action by using 2 cycle, each every cycle consist of planning, execution, evaluation and observation, reflection. Instrument collecting data with technique observation, and documentation of portopolio. While data analysis the used percentage technique. Subject of this research was child of PAUD Nurul Amal while total of them was 13 people. At cycle 1 showed that aspect ability of child in combining more than 2 colour or until 4 colour got good criterion 7 child (53%), fair criterion was 4 child (30%) and less criterion was 2 child (15%). Aspect accuration of child in arranging colour by using yarn media got good criterion 3 child (23%), fair criterion was 4 child (30%) and less criterion was 6 child (46%). Speed aspect and patience of child in game by using media of yarn good criterion 7 child (53%), fair criterion was 4 child (30%) and less criterion was 2 child (15%). At cycle 2 showed aspect bility of child in combining more than 2 colour or until 4 colour got good criterion 12 child (92%), fair criterion was 1 child (7%). Aspect accuration of child in arranging colour by using yarn media got good criterion 11 child (84%), fair criterion was 2 child (15%). Speed aspect and patience of child in game by using yarn media got good criterion 13 child (100%). So that can be concluded iridescence of yarn media can improve artistic creativity at group child. Suggestion to teacher that passing iridescence with yarn media can become alternatife to increase artistic creativity of child.

Key words: Artistic creativity, through iridescence, yarn at

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ECA TRISNAHAYU
NPM : A11111007
Program Studi : S1 PAUD
Fakultas : KIP

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa SKRIPSI ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil ahlian atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa SKRIPSI ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan dari Universitas Bengkulu.

Bengkulu 2014
yang membuat pernyataan

ECA TRISNAHAYU
NPM A11111007

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Jangan memandang dari jauh

Tapi.....

Pandanglah dari dekat

Jangan menganggap masalah adalah masalah

Akan tetapi

Anggaplah sebuah masalah menjadi sebuah pelajaran yang berarti

Orang sukses adalah, orang yang mengerti arti dari kegagalan dan bangun ketika ia akan jatuh....

PERSEMBAHAN

Karya ini Dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku
2. Suami Tercintaku dan anakku
3. Kakak dan adik yang aku sayangi, serta anak-anakku
4. Sahabat-sahabatku dan Rekan Sejawat serta Orang di Dekatku
5. Almamaterku

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb

Puji syukur Peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia hidayah-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Meningkatkan kreativitas seni anak melaui permainan warna dengan media benang pada anak kelompok B PAUD Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan.**

Banyak hal yang menjadi kendala dalam penulisan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini peneliti tidak lepas dari bantuan yang diberikan oleh pihak yang telah membantu dan memberikan saran, dorongan arahan, hingga penulisan skripsi ini dapat selesai tepat waktunya. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rambat Nursasongko , M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi. selaku Ketua Program SKGJ FKIP Universitas Bengkulu.
3. Drs. Asep Suratman. M.Pd. selaku pembimbing II dan Dra. Yulidesni. M.Ag. Selaku pembimbing II yang telah memberikan bantuan, saran dan dorongan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Ibu Yita Puryanti, S.Kom. selaku Kepala PAUD Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan.

5. Kedua orang-tua peneliti serta kakak dan adik saya juga memberikan dorongan dan doa yang tulus dalam pembuatan skripsi ini.
6. Teman seperjuanganku yang lagi duduk di bangku S1 PSKGJ UNIB yang ikut membantu terselesainya skripsi ini
7. Suami dan anakku yang ikut mendorong terselesainya skripsi ini

Semoga bantuan, arahan, motivasi dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti akan menjadi amal ibadah dan mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik, himbauan dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangun untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat serta menambah ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Walaikumsalam wr.wb

Bengkulu, 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMA JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.	v
HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA SKRIPSI	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	3
C. Pembatasan Fokus Penelitian	4
D. Rumusan Masalah Penelitian	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	7
B. Acuan Teori Rancangan alternatif atau Disain Intervensi	14
C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan	15
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	16

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	18
B. Tempat dan Waktu Penelitian	19
C. Subjek/Partisipan dalam Penelitian.....	21
D. Prosedur Penelitian	22
E. Instrumen-instrumen Pengumpul Data yang Digunakan	29
F. Teknik Pengumpulan Data	20
G. Teknik Analisis Data	30
H. Indikator Keberhasilan	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian.....	33
B. Pembahasan.....	40

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	41
B. Saran	42

DAFTAR PUSTAKA.....	43
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	45
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas.....	20
Tabel 3.2 Subjek Penelitian	21
Tabel 3.3 Jadwal Peroses Mengajar	22
Tabel 3.4 Contoh Instrument Penilaian	29
Tabel 3.5 Kategori Skor Hasil Observasi	31
Tabel 4.1 Hasil Observasi Siklus I	34
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus II	37
Tabel 4.5 Peningkatan Kriteria Baik Siklus I dan Siklus II	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	18
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	46
Lampiran 1.2 Pengembangan Tema Semester I dan 2.....	48
Lampiran 2.1 Rencana Kegiatan Mingguan Siklus I.....	50
Lampiran 2.2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I.....	52
Lampiran 2.3 Lembar Hasil Observasi Siklus I	54
Lampiran 2.4 Alat Penilaian Kemampuan Guru Praktik Mengajar.....	56
Lampiran 2.5 Alat Penilaian Kemampuan Guru Menyusun RKH.....	61
Lampiran 3.1 Rencana Kegiatan Mingguan Siklus II.....	63
Lampiran 3.2 Rencana Kegiatan Harian Siklus II.....	65
Lampiran 3.3 Lembar Hasil Observasi Siklus II	67
Lampiran 3.4 Alat Penilaian Kemampuan Guru Praktik Mengajar.....	69
Lampiran 3.5 Alat Penilaian Kemampuan Guru Menyusun RKH.....	71
Lampiran Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian di PAUD.....	73
Lampiran Surat Kesedian Menjadi Teman Sejawat.....	74
Lampiran Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Siklus I.....	75
Lampiran Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Siklus II.....	78
Lampiran Daftar Riwayat Hidup	81

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pasal 28 ayat (1) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, termasuk di dalamnya anak usia Taman Kanak-Kanak (4-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Adapun tujuan program kegiatan belajar di PAUD adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tujuan program kegiatan belajar yang menyangkut daya cipta merupakan kata lain dari kreativitas memang lazim didengar tapi dalam pelaksanaannya masih ditemukan kesulitan terutama berkenaan dengan bagaimana mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Kesulitan tersebut antara lain berwujud program apa yang mesti dikembangkan guru atau jenis kreativitas apa

yang dapat dilakukan guru untuk memfasilitasi berkembangnya kreativitas anak. Pendidikan anak usia dini selalu berkembang sejalan dengan perkembangan masyarakat. Namun kesukaan anak sesungguhnya tidak berubah yaitu bermain. Bermain dapat menyenangkan sekaligus dengan berkreaitivitas anak perlu diarahkan pada kegiatan menggambar yang bermanfaat. Anak dapat diberi pilihan yang menarik dan produktif sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu kita perlu mengembangkan praktik pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pada anak PAUD. (Permendiknas No 58 Tahun 2009).

Namun dalam kenyataan sekarang ini kreativitas seni anak kebanyakan hanya digali melalui menggambar atau pun mewarnai saja. Pada kenyataannya banyak cara untuk meningkatkan kreativitas seni anak banyak sekali. Oleh karena itu guru harus dapat mengatasi masalah tersebut. Sebagai pengajar yang memberi ilmu pengetahuan sekaligus pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai, akhlak, moral maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut seorang guru untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan pada anak didik.

Kreativitas seni anak dapat dikembangkan melalui bermain karena bila diimbangi dengan bermain anak dapat belajar mengendalikan dirinya sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya sendiri. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak, Munandar (2005:18).

Berdasarkan Pengamatan peneliti di PAUD NURUL AMAL Desa Betungan Kecamatan Kedurang, dari 13 orang anak yang belajar membuat kreativitas seni permainan warna media benang, hanya 3 orang anak yang cepat, rapi dan sabar dalam permainan warna. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas seni anak belum meningkat dengan baik. Hal ini dikarenakan guru kurang tepat dalam menggunakan metode pembelajaran yang mudah dipahami anak. Sehubungan dengan hal tersebut memberikan dorongan kepada peneliti untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “ Meningkatkan kreativitas seni anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak PAUD NURUL AMAL Kelompok B Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan. Harapan peneliti setelah melakukan penelitian permainan warna dengan media benang anak dapat mengamati hasil perpaduan dari warna. Peneliti berharap agar guru lebih kreatif lagi dalam memahami dan memilih strategi yang tepat dalam melakukan proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas seni anak, agar anak lebih mengerti atau mudah memahami pelajaran yang diterima anak.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Ruang lingkup atau area kajian yang dapat dijadikan fokus penelitian, yang berhubungan dengan upaya meningkatkan kreativitas seni anak sangat luas, meliputi:

1. Meningkatkan kreativitas seni anak melalui teknik mozaik dengan media biji-bijian, (Yohana, 2013:40)
2. Permainan warna untuk meningkatkan kreativitas seni anak, (Sumarni: 2013:25)
3. Meningkatkan kreativitas seni anak melalui permainan warna dengan media benang
4. Meningkatkan kreativitas seni anak melalui melukis pasir di atas kaca, (Apriyanti, 2013:34)

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup atau area dan fokus penelitian. Tentang peningkatan kreativitas seni anak maka penelitian tindakan kelas ini menitik beratkan pada area dan fokus penelitian yang ketiga yaitu: “Meningkatkan kreativitas seni anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak PAUD NURUL AMAL Kelompok B Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan. Alasannya adalah media yang digunakan tidak berbahaya bagi anak dan mudah dicari serta tidak mengeluarkan biaya yang mahal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka skripsi ini dapat dirumuskan masalahnya, yaitu: “Apakah melalui permainan warna dengan media benang dapat meningkatkan kreativitas seni anak Kelompok B

PAUD NURUL AMAL Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan? “

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui melalui permainan warna dengan media benang dapat meningkatkan kreativitas seni anak Kelompok B PAUD NURUL AMAL Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak:

- a. Anak menjadi lebih kreatif dalam permainan warna media benang sehingga dapat menciptakan perpaduan warna dengan baik.
- b. Melatih kereativitas seni anak dalam belajar.
- c. Melatih konsentrasi sekaligus koordinasi tangan dan mata pada saat permainan warna media benang

2. Bagi guru

- a. Meningkatkan kualitas mengajar guru dalam bidang seni
- b. Guru terampil dalam meningkatkan kreativitas seni anak
- c. Mempermudah guru dalam menyiapkan media (media langsung).

3. Bagi PAUD

- a. Memiliki anak didik yang berkualitas, kreatif dan cerdas.
- b. Dapat memberikan kemajuan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

- c. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam penerapan metoda pembelajaran.
- d. Dapat memberikan gambaran kepada guru agar dapat mempersiapkan prosedur, media yang tepat untuk anak serta memberikan motivasi semangat kepada anak agar anak dapat menggemari pelajaran yang dipelajari.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan teori area dan focus yang diteliti

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Rhohades (2005:20-22) menganalisa antara lain sebanyak 4 definisi mengenai kreativitas, ia kemudian menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, produk dan lingkungan yang mendorong. Kreativitas dalam definisi pribadi (*person*) dapat dilihat dari pendapat Hulbeck yang menyebutkan bahwa tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam intraksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Yohana, (2013:25) kreativitas merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antar hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Kebanyakan orang beranggapan bahwa kreativitas dapat dinilai dari hasil atau apa yang diciptakan oleh seseorang, padahal kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai. Dengan kata lain belum tentu anak yang menghasilkan karya atau lukisan yang bagus, baik dan rapi memiliki kreativitas lebih dari

anak lain. Guru juga harus melihat proses dan makna dari kegiatan melukis yang dilakukan oleh anak, (Apriyanti, 2013:22).

Menurut pendapat peneliti kreativitas adalah kemampuan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui proses kognitif, kepribadian dan motivasi baik eksternal atau internal yang mendorong anak untuk menciptakan sesuatu. Nilai sebuah kreativitas tidak hanya dilihat dari rapi atau bagus tidaknya sebuah karya tetapi lebih kepada bagaimana karya tersebut berhasil diciptakan dan apa yang tersirat di dalam karyanya.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Anak-anak yang kreatif biasanya selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko dari pada anak lain pada umumnya. Di Indonesia ciri pribadi kreatif yang dirumuskan kelompok pakar psikologi ialah imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, senang berpetualang, penuh energy, percaya diri, bersedia mengambil resiko dan berani dalam pendirian dan keyakinan (Munandar, 2005:56).

c. Makna dari pengembangan kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak , potensi kreatif anak perlu dipupuk agar terus berkembang dan

berguna bagi kehidupan anak selanjutnya. Pengembangan kreatifitas anak di PAUD bertujuan untuk (Montululu, 2007:34):

- a. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternative pemecahan masalah.
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan menghargai hasil karya orang lain.
- e. Membuat anak kreatif, yakni: 1) lancar mengemukakan gagasan, 2) lentur dalam menemukan pemecahan masalah, 3) Orisinil dalam pemikiran, 4) mampu mengelaborasi gagasan, ulet, sabar dan gigih dalam menghadapi rintangan/situasi tertentu.

Rachmawati dalam buku *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia TK (2010)*. Menyebutkan beberapa strategi pengembangan kreativitas yakni:

1. Pengembangan kreativitas melalui musik
2. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi
3. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi
4. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

5. Pengembangan kreativitas melalui proyek

d. Faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas.

Menurut Sumarni, (2013:19) ada beberapa faktor pendukung dan penghambat kreativitas yaitu:

1. Faktor pendukung pengembangan kreativitas

- a. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologi (*Psychological Atmosphere*)
- b. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak mengakses apapun yang dilihatnya.
- c. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak-anak menjadi kreatif.
- d. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitasnya.

2. Faktor penghambat kreativitas

- a. Tidak ada dorongan untuk mengeksplorasi.
- b. Jadwal yang terlalu ketat.
- c. Terlalu menekankan” kebersamaan keluarga” anak butuh waktu sendiri untuk mengembangkan kreativitasnya.
- d. Tidak boleh berkhayal.
- e. Orang tua konservatif. orang tua yang konservatif biasanya tidak berani menyimpang dari pola solusi lama.

- f. Overprotektif. Perlindungan yang berlebihan bagi anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dalam cara baru atau cara berbeda.

2. Permainan warna dengan media benang

a. Pengertian permainan warna

Menurut Betri, (2009:33) bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan, perubahan perasaan, membuat pertimbangan, dan menumbuhkan kepercayaan diri (<http://Betri.com>,2013:11)

b. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan untuk melukis dengan benang (Sumanto, 2005: 57) adalah sebagai berikut:

- a. gincu atau pasta kue
- b. Kertas HVS, kertas lipat atau kertas polos lainnya, ukuran kuarto atau ukuran yang lebih kecil.
- c. Papan atau kaleng tempat memanggang kue

- d. Benang dengan ukuran panjang sekitar 80-100 cm. Bila lebih dari satu potong sesuai kombinasi warna sambungkan benang yang sudah diberi warna minimal 2 warna lalu ayun-ayunkan.

c. Langkah membuat kreativitas dengan media benang

Berikut adalah cara kerja membuat mainan dengan media benang, Yohana (2013:22)

- a. Siapkan adonan warna cat cair atau jenis warna cair lainnya di atas palet.
- b. Siapkan satu lembar kertas kemudian masukan ke dalam kotak papan atau kaleng pemanggang kue.
- c. Celupkan sepotong benang kedalam adonan warna, kemudian langsung diletakan melingkar-lingkar secara bebas diatas kertas sebelah kanan atau kiri lalu lambungkan keatas.

d. Manfaat benang bagi anak

Manfaat benang menurut Prasetyono dalam buku biarkan anakmu bermain: mengenal manfaat & pengaruh positif permainan bagi perkembangan psikologi anak (2008:133) mempunyai manfaat untuk melatih koordinasi mata, tangan dan kelenturan tangan. Anak juga akan belajar melaksanakan tugas sampai selesai, karena metode ini merupakan metode sederhana dan paling mudah dilakukan seorang anak.

e. Hubungan antara media benang dengan kreativitas seni anak

Anak usia dini berada pada masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima pengalaman belajar yang diberikan oleh guru, orang tua dan orang yang lebih dewasa dilingkungannya. Pemberian pengalaman belajar pada masa peka ini merupakan saat yang sangat baik, karena dapat mengembangkan kreativitas anak . oleh karena itu, perlu dikembangkan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian terhadap proses kreativitas, cara-cara memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangat penting karena: Pertama dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kedua kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Ketiga secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Keempat kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Munandar, 2005:32)

Pengembangan kreativitas anak di PAUD tidak hanya bertemu pada bidang pengembangan kemampuan dasar seni saja melainkan ada pada seluruh bidang kemampuan dasar, yaitu bahasa, kognitif, fisik, serta motorik (Montolulu,2007:47). Dalam hal ini penelitian yang

dilakukan penulis terkait dengan bidang pengembangan seni mencakup mengekspresikan diri melalui media kreatif, seperti menggambar dengan arang, melukis dengan cat atau benang, merobek, membentuk dengan plastisin, kemampuan mengekspresikan gerak maupun membuat alat musik serta menciptakan permainan sendiri dengan pasir, air maupun bermain peran.

B. Acuan teori rancangan alternatif atau desain intervensi tindakan yang dipilih

Menurut Hopkins 1993 (dalam Masnur, 2008:8), PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

Dari pengertian (PTK) di atas dapat dikemukakan kata kunci (*key words*) yang terkait dengan penelitian tindakan kelas yaitu:

- a. PTK bersifat reflektif.
- b. PTK dilakukan oleh pelaku tindakan.
- c. PTK dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. PTK dilakukan secara sistematis, terencana, dan dengan mawas diri.
- e. PTK bersifat situasional dan kontekstual.

Adapun tujuan PTK Suyanto,1998 (dalam Masnur, 2008:10) PTK untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu dan memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

Dari uraian di atas, maka yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah penelitian bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang diselenggarakan secara profesional terutama kemampuan membaca menulis dan berhitung anak di PAUD Kabupaten Bengkulu Selatan.

C. Bahasan Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kreativitas Seni dengan Teknik Permainan Warna dengan Media Benang. Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan, Sumarni (2009:26) yang berjudul “Permainan warna meningkatkan kreativitas seni anak”. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan warna dalam hal ini menggambar akan menyebabkan anak mengetahui berbagai macam warna, mengenal bilangan melalui lagu dan sajak berirama, bermain menyusun pola, kemampuan dalam menyusun strategi, kemampuan untuk mengenal warna bentuk dan ukuran. Sehingga kemampuan anak dalam seninya akan terasa melalui menggambar. Dari hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa

permainan warna dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan anak sehingga pembelajaran menjadi berhasil.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penelitian ini, Kemmis, (dalam Masnur, 2008:19) adalah:

- 1) Menyusun proposal penelitian berdasarkan permasalahan yang ada.
- 2) Menyusun instrumen-instrumen penelitian yang sesuai dengan permasalahan penelitian.
- 3) Membuat instrumen pengumpulan data observasi, media pembelajaran, lembar penilaian tugas anak.
- 4) Mengadakan penelitian sampai penelitian tuntas.
- 5) Mengumpulkan data dan menganalisis data yang didapat.
- 6) Menyusun menjadi skripsi.

BAB III

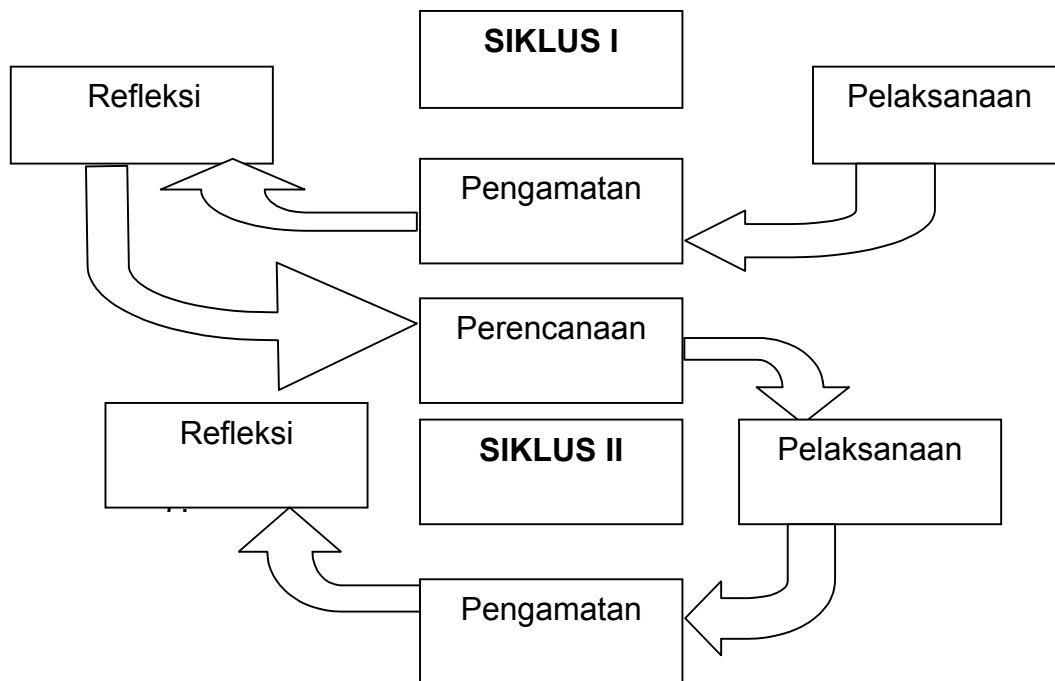
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode dan rancangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) difokuskan pada anak-anak, untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pelajaran di kelas Kemmis, 1988 (dalam Masnur, 2008:8). Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi dalam proses belajar mengajar di kelas dari masalah yang nampak dalam mengatasi agar dapat terlaksana perencanaan belajar mengajar yang baik, untuk memecahkan ini penelitian membuat rencana baru yang lebih mendorong pencapaian tujuan.

Rancangan yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan 2 siklus, setiap siklus menggunakan langkah berikut, yaitu:

1. Perencanaan perbaikan pembelajaran.
2. Pelaksanaan tindakan melalui intervensi di dalam kelas.
3. Melakukan observasi dan evaluasi terhadap intervensi tindakan di dalam kelas.
4. Melakukan refleksi berdasarkan hasil evaluasi.



Bagan 3.1. Model Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis 2008:56)

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan ini disusun mencakup pembuatan satuan kegiatan mingguan (RKM) selanjutnya dibuat RKH dan langsung tema yang akan diajarkan, menyediakan media atau alat peraga untuk pelajaran, menyediakan rencana pelajaran yang mencakup metode dan teknik menghafal, mengalokasikan waktu serta teknik observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat ketika yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dan kuantitatif, dikumpulkan melalui observasi, respon siswa terhadap permainan

warna dengan media benang. Melalui permainan warna dengan media benang dapat meningkatkan kreativitas seni anak sebelumnya dan dapat berkembang dengan baik, karena media benang sangat tepat digunakan anak karena tidak berbahaya bagi anak.

c. Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data-data tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang akan dibuat. Data yang akan dibuat adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif melalui observasi dan mengambil tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka dan presentasi. Dalam melaksanakan observasi dan evaluasi guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi guru biasa dibantu oleh teman sejawat.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menemukan suatu keberhasilan PTK apabila hasil belum mencapai hipotesis tujuan maka akan dilakukan atau ditindaklanjuti pada siklus kedua atau siklus selanjutnya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di PAUD NURUL AMAL Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di

Kelompok B. Waktu penelitian ini dilakukan pada waktu jam pelajaran di kelompok B PAUD NURUL AMAL, yang akan dilaksanakan sebanyak 2 siklus, yaitu akan dimulai dari bulan September 2013–Januari 2014

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No		Spt				Okt				Nov				Des				Jan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mempersiapkan judul dan mengidentifikasi masalah		x	x																	
2	Membuat proposal				X	x	x														
3	Bimbingan proposal ke 1							x													
4	Perbaikan								x	x											
5	Bimbingan proposal ke 2									x											
6	Perbaikan									x	x										
8	Seminar Proposal											x									
9	Perbaikan											x	x								
10	Izin melaksanakan penelitian dari fakultas													x							
11	Izin penelitian dari kepala sekolah													x							
12	Membuat RKM, RKH, Siklus 1 serta media yang akan digunakan dan instrument													x	x						

6	Ronaldo	6	L	Tani
7	Selva	5	P	Tani
8	Pandu	5	L	PNS
9	Yolanda	5	P	Tani
10	Dinang	6	L	Swasta
11	Tina	5	P	PNS
12	Yozzi	5	P	Tani
13	Citera		P	Tani

Subjek penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak didik di Kelompok B PAUD PAUD NURUL AMAL Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan yang berjumlah 13 orang anak, yang terdiri atas 7 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Anak tersebut berusia antara 5-6 tahun. Rata-rata anak berasal dari keluarga yang ekonominya menengah ke bawah dan sebagian besar orang tuanya bermata pencarian petani.

**Tabel 3. 3 Jadwal Proses Belajar Mengajar di PAUD NURUL AMAL
Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir
Kabupaten Bengkulu Selatan**

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	07.30 – 08.00 WIB	AWAL	30 Menit
2	08.00 – 09.00 WIB	INTI	60 Menit
3	09.00 – 09.30 WIB	ISTIRAHAT	30 Menit
4	09.30 – 10.00 WIB	AKHIR	30 Menit

D. Prosedur Penelitian

Pada tahapan ini penelitian dilaksanakan melalui dua siklus tindakan, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Dalam tahap ini kegiatan yang dilaksanakan guru adalah:

- 1) Membuat Rencana pembelajaran mingguan (RKM)
- 2) Membuat Rencana pembelajaran harian (RKH)
- 3) Menyediakan media pembelajaran/alat peraga bermain warna dengan media benang
- 4) Merencanakan metode dan media yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan

1) Kegiatan awal

- a) Anak disiapkan dalam barisan, guru menyapa memberi salam dan mengajak berdoa sebelum memulai aktivitas.
- b) Anak aktif ikut bernyanyi lagu selamat pagi sambil olahraga mengikuti irama lagu, melakukan kegiatan olahraga untuk pemanasan dengan kegiatan motorik, yaitu melempar bola besar.
- c) Menerangkan tema dan tujuan pelajaran hari ini, yaitu tema tanaman sub tema tanaman hias.
- d) Anak aktif menyimak dan mendengarkan penjelasan dari guru

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini sebelum anak diberi tugas terlebih dahulu guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan permainan warna media benang

Alat dan bahan yang diperlukan yaitu:

1. Pasta, atau pewarna makanan, air, benang
2. Papan atau kaleng tempat memanggang kue
3. Kertas HVS, Gunting, dll

Kegiatan yang akan dilakukan:

1. Anak disuruh mencelupkan benang yang sudah dipotong ke dalam pasta yang sudah diberi air
2. Kemudian tarik benang dan letakan di atas HVS, lalu bentuklah bunga dari benang tersebut, sampai 2 atau 3 warna.

3) Istirahat/makan

- a) Bermain di luar ruangan.
- b) cuci tangan sebelum dan sesudah makan.
- c) Berdoa sebelum dan sesudah makan.

4) Kegiatan Akhir

Anak diajak berdiskusi dan bersama-sama guru menilai hasil pekerjaan hari ini. Memberi penguatan kepada anak yang masih kurang berhasil dan memberi reward kepada anak yang telah baik melaksanakan pekerjaan dengan baik , menyampaikan kegiatan

yang akan dilakukan besok. Beberapa pesan, berdoa dan memberi salam.

c. Observasi dan Evaluasi

Sementara kegiatan pembelajaran berlangsung guru dan teman sejawat Weni, mengamati anak dalam melakukan tugasnya masing-masing, pada kegiatan akhir/ penutup dilakukan evaluasi penilaian, aspek-aspek yang dinilai dalam permainan warna dengan media benang meliputi: 1) Kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, 2) Kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media benang, 3) Kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media benang.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti dan pengamat melakukan pembahasan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Dari hasil pembahasan hasil refleksi ini akan diperoleh suatu kesimpulan. Apakah indikator keberhasilan penelitian itu tercapai atau belum. Jika dari hasil penelitian tersebut belum tercapai, maka siklus penelitian selanjutnya akan dilakukan, tetapi jika indikator keberhasilannya tercapai maka siklus akan di akhiri.

2. Siklus II

Siklus ke II akan dilaksanakan melakukan perubahan pada bagian tertentu yang didasarkan pada refleksi siklus I sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II sama halnya dengan siklus I yaitu:

a. Perencanaan

Dalam tahap ini kegiatan yang dilaksanakan guru adalah :

1. Membuat Rencana pembelajaran mingguan (RKM)
2. Membuat Rencana pembelajaran harian (RKH)
3. Menyediakan media pembelajaran/alat peraga bermain warna dengan media benang
4. Merencanakan metode dan media yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan

1) Kegiatan awal

- a) Anak disiapkan dalam barisan, guru menyapa memberi salam dan mengajak berdoa sebelum memulai aktivitas.
- b) Anak aktif ikut bernyanyi lagu selamat pagi sambil olahraga mengikuti irama lagu, melakukan kegiatan olahraga untuk pemanasan dengan kegiatan motorik, yaitu melempar bola besar.
- c) Menerangkan tema dan tujuan pelajaran hari ini, yaitu tema tanaman sub tema tanaman hias.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini sebelum anak diberikan tugas terlebih dahulu guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan permainan warna media benang

Alat dan bahan yang diperlukan yaitu:

1. Pasta, atau pewarna makanan, air, benang
2. Papan atau kaleng tempat memanggang kue
3. Kertas HVS, Gunting, dll

Kegiatan yang akan dilakukan:

1. Anak disuruh mencelupkan benang yang sudah dipotong ke dalam pasta yang sudah diberi air
2. Kemudian tarik benang dan letakan di atas HVS, lalu bentuklah bunga dari benang tersebut, sampai 3 atau 4 warna.

3) Istirahat/makan

- a) Bermain di luar ruangan.
- b) cuci tangan sebelum dan sesudah makan.
- c) Berdoa sebelum dan sesudah makan.

4) Kegiatan Akhir

Anak diajak berdiskusi dan bersama-sama guru menilai hasil pekerjaan hari ini. Memberi penguatan kepada anak yang masih kurang berhasil dan memberi reward kepada anak yang telah baik melaksanakan pekerjaan dengan baik , menyampaikan kegiatan

yang akan dilakukan besok. Berapa pesan, berdoa dan memberi salam.

c. Observasi dan Evaluasi

Sementara kegiatan pembelajaran berlangsung guru dan teman sejawat Weni, mengamati anak dalam melakukan tugasnya masing-masing, pada kegiatan akhir/ penutup dilakukan evaluasi penilaian, aspek-aspek yang dinilai dalam permainan warna dengan media benang meliputi: 1) Kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, 2) Kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media benang, 3) Kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media benang.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti dan pengamat melakukan pembahasan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Dari hasil pembahasan hasil refleksi ini akan diperoleh suatu kesimpulan. Apakah indikator keberhasilan penelitian itu tercapai atau belum. Jika dari hasil penelitian tersebut belum tercapai, maka siklus penelitian selanjutnya akan dilakukan, tetapi jika indikator keberhasilannya tercapai maka siklus akan di akhiri.

E. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data yang Akan Digunakan

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data penelitian adalah :

1. Lembar Observasi, yang digunakan oleh teman sejawat untuk mengamati keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, yang dimulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir.
2. Lembar penilaian keberhasilan, yang diisi oleh peneliti guna melihat keberhasilan anak didik dalam pembelajaran.
3. Lembar keaktifan siswa, dibuat oleh peneliti guna melihat keaktifan anak didik dalam pembelajaran.

Tabel 3.4 Contoh lembar observasi penilaian hasil belajar anak Melalui permainan warna dengan media benang

No	Aspek yang dinilai	Nilai		
		A	B	C
1	Kemampuan anak dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna,			
2	Kerapian anak dalam mengatur warna dengan menggunakan media benang			
3	Kecepatan dan kesabaran anak dalam permainan dengan menggunakan media benang			

Keterangan:

A = Jika anak mampu dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, dengan rapi, cepat dan sabar dalam permainan warna dengan menggunakan media benang.

B = Jika anak mampu dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, dengan rapi, namun masih lambat dan sabar dalam permainan warna dengan menggunakan media benang.

C = Jika anak mampu dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, dengan rapi, masih lambat dan belum sabar dalam permainan warna dengan menggunakan media benang.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan digunakan peneliti pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung dan ikut terlibat dalam pengamatan tersebut, yang dilaksanakan pada Kelompok B PAUD Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan. Adapun cara melakukannya penelitian ini melakukan dengan teknik observasi terfokus yaitu observasi yang dilakukan secara

husus yang ditujukan untuk mengamati aspek-aspek tertentu dari pembelajaran (James, 2002:18)

b. Dokumentasi

Melakukan pengumpulan data informasi perkembangan anak, melalui foto kegiatan pada saat melakukan penelitian.

c. Portofolio

Portofolio adalah kumpulan hasil kerja anak yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi.

G. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan diolah dengan cara memberi makna pada data tersebut dan dipergunakan persentase. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik sederhana yaitu persentase dengan rumus :

$$X = \frac{Y}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

X : Persentase

Y : Jumlah anak yang berhasil

N : Jumlah seluruh anak

(Anas, 2005:43)

Tabel 3. 5 Kategori Skor Hasil Observasi

Persentase keberhasilan belajar	Kriteria
80 % - 100 %	Baik
75 % - 79 %	Sedang
65 % - 70 %	Kurang

H. Indikator Keberhasilan

Permainan warna dengan media benang dikategorikan berhasil apabila:

1. Indikator keberhasilan dikategorikan berhasil sangat baik (80%) Jika anak mampu dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, dengan rapi, cepat dan sabar dalam permainan warna dengan menggunakan media benang.
2. Indikator keberhasilan dikategorikan berhasil dengan baik (75%) Jika anak mampu dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, dengan rapi, namun masih lambat dan sabar dalam permainan warna dengan menggunakan media benang.
3. Indikator keberhasilan dikategorikan berhasil dengan sedang (65%) Jika anak mampu dalam mengkombinasikan lebih dari 2 warna atau sampai 4 warna, dengan rapi, masih lambat dan belum sabar dalam permainan warna dengan menggunakan media benang.